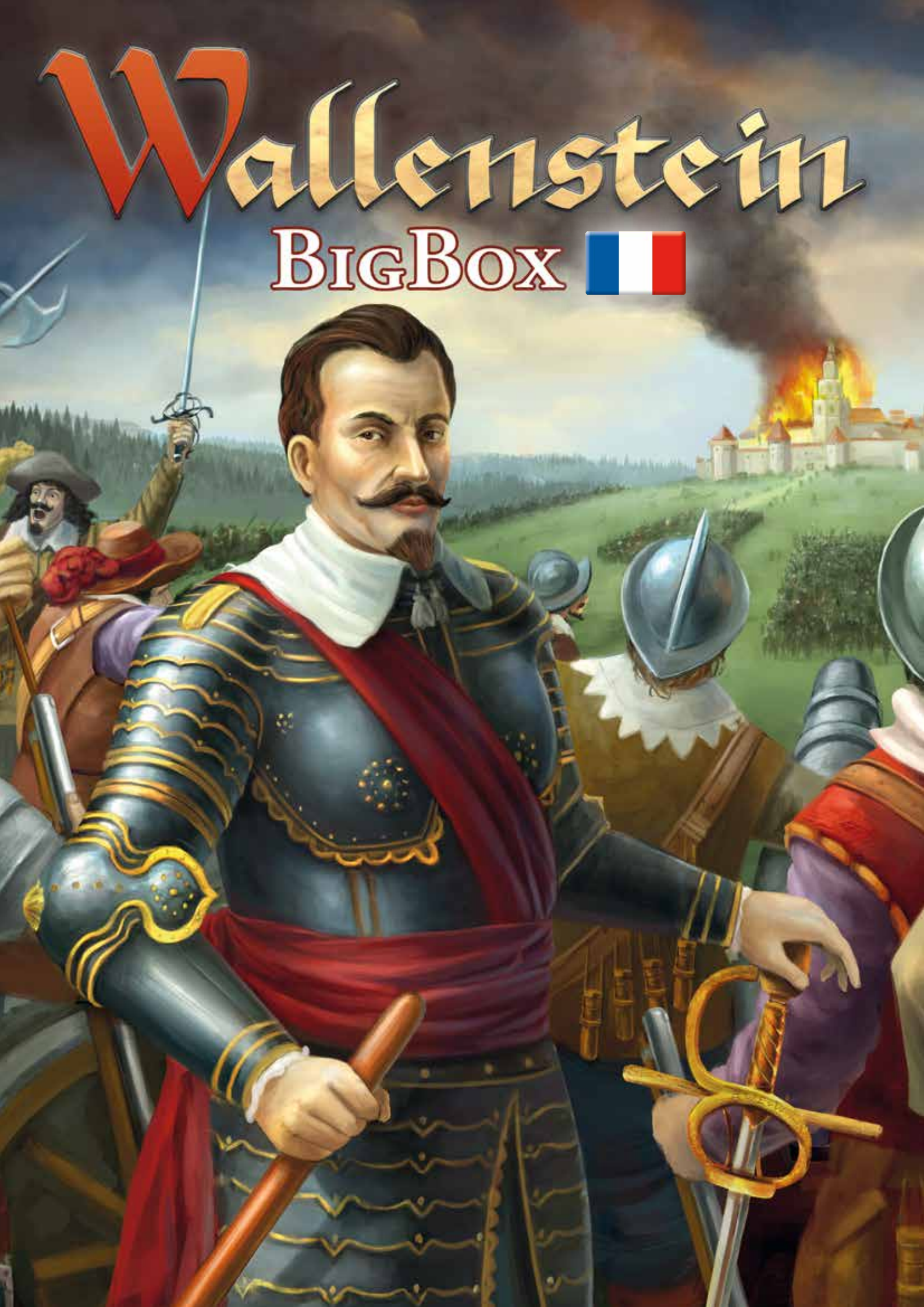
Wallenstein

BigBox



Matériel de jeu

• **1 tableau de jeu** comprenant les 5 régions Brandenburg (Brandebourg), Sachsen (Saxe), Österreich (Autriche), Bayern (Bavière) et Kurpfalz (Palatinat du Rhin). Chaque région est composée de 9 états. Quelques états sont marqués d'un contour clair. Ces états ne jouent aucun rôle lors d'une partie à 3 joueurs.

• **45 cartes état** – 1 carte par état.

Recto et verso des cartes état

• **25 cartes pièces** – un ensemble de 5 cartes par joueur sur lesquelles figurent ses armoiries. Sur la partie inférieure des cartes sont représentées de 0 à 4 pièces. La partie supérieure, elle, est vierge.

Recto et verso des cartes pièces

• **10 cartes action** – sont utilisées pour désigner l'ordre dans lequel les actions sont jouées.

Recto et verso des cartes action

• **12 cartes événement** – dont la partie supérieure montre un événement qui influence une certaine action. La partie inférieure indique la perte de céréales du joueur en hiver.

Événement

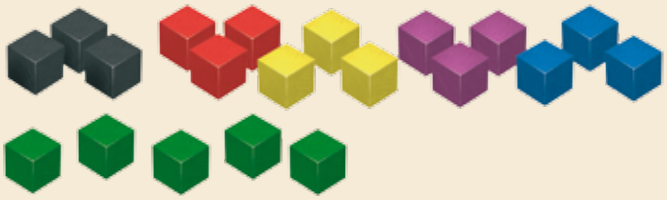
Perte de céréales de chaque joueur en hiver

Recto et verso des cartes événement

• **5 tableaux de joueur –** qui ont deux côtés différents. Le verso (paysage) est utilisé au début du jeu lors du partage des états de départ. Le joueur a recours au recto un peu plus tard lors de la planification de ses actions.

• **310 pions de couleur –** 62 pions dans chacune des 5 couleurs attribuées aux joueurs Ces pions représentent les armées.

• **20 pions de couleur verte –** les armées de paysans (neutre).



• **15 pions armoiries** - chaque joueur reçoit 3 pions armoiries à sa couleur.
Un pion sert de marqueur de points de victoire, un autre de marqueur de céréales, et le troisième comme chef de l'armée.

• **5 plaquettes de bonus –** qui confèrent à leur possesseur un avantage particulier à chaque fois.

• **80 plaquettes édifice –** 28 palais, 26 églises et 26 maisons de commerce. Ces édifices peuvent être construits dans les états et rapportent des points de victoire à leur possesseur.

• **42 marqueurs de révolte –** sont utilisés pour signaler la révolte des paysans dans un état.

palais *église* *maison de commerce* *marqueur de révolte*

• **60 pièces –** 20 pièces de 1 thaler, 20 pièces de 2 thalers et 20 pièces de 5 thalers.

• **1 tour de combat composée de trois parties –** pour mener les combats.

• **1 sac en tissu**

• **1 règle du jeu**

La tour de combat est composé de trois parties: l'entonnoir, la tour en carton et la soucoupe, qui doivent être assemblés avant de jouer

Contrairement à ce que vous pouvez voir ci-contre, la soucoupe et l'entonnoir de la tour de combat sont en plastique transparent, afin que les joueurs puissent avoir un meilleur aperçu des résultats du combat. Pour des raisons techniques, les pièces en plastique de la tour de combat sont représentées ici de couleur noire.

But du jeu

Les joueurs, chefs d'armée de la Guerre de Trente Ans, tentent de préserver la suprématie et de devenir le plus grand chef d'armée par tous les moyens.
Pour atteindre ce but, il n'est pas seulement indispensable de contrôler le plus d'états possible mais aussi de développer son propre royaume. Pour cela, il suffit de construire des palais, des églises et des maisons de commerce. Le joueur qui parvient à bâtir le plus d'édifices d'une même sorte dans les 5 régions gagne des points de victoire bonus.

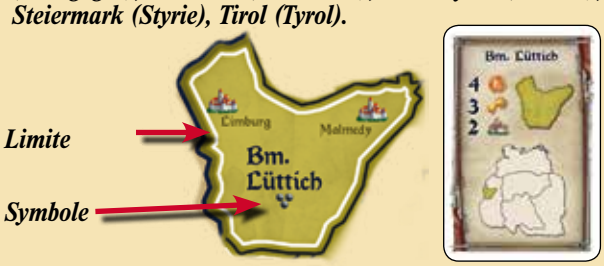
Préparation du jeu

Les états en jeu

À 3 joueurs, certaines cartes état ne sont pas utilisées et sont retirées du jeu. Les états en question sont marqués d'un symbole et ont un contour clair.

Il est interdit de pénétrer dans ces états et donc d'y faire entrer des armées.

Lors d'une partie à trois joueurs, les cartes état suivantes sont mises à part: Bremen (Brême), Holstein, Lüttich (Liège), Burgund (Bourgogne), Konstanz (Constance), Fm. Bayern (Bavière), Steiermark (Styrie), Tirol (Tyrol).



Exemple: Lüttich (Liège) n'entre pas en jeu lors d'une partie à trois joueurs.

Matériel pour chaque joueur

Chaque joueur reçoit un tableau de joueur de la couleur de son choix, ses armées (62 pions cubiques de la couleur correspondante), son chef d'armée, son ensemble de cartes pièce (0-4 pièces) et un capital de départ:

À **3 joueurs**, chacun reçoit **18** thalers,

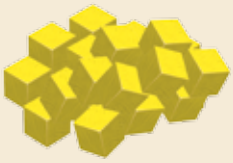
À **4 joueurs**, chacun reçoit **15** thalers,

À **5 joueurs**, chacun reçoit **12** thalers.

Les **armées** et les **pièces** de chaque joueur restent toujours visibles. Le matériel inutilisé (s'il y a moins de 5 joueurs) est remis dans la boîte.

1 chef de l'armée et 5 cartes pièce

18 thalers (trois joueurs)



62 armées

Partage des états de départ

Les **cartes état** sont mélangées puis la pile est mise de côté, face cachée. Seules les deux cartes du dessus sont retournées.

Au **verso de chaque tableau de joueur** se trouvent, à côté de la représentation du chef de l'armée, 9 lieux dans un paysage, tous annotés d'un chiffre.

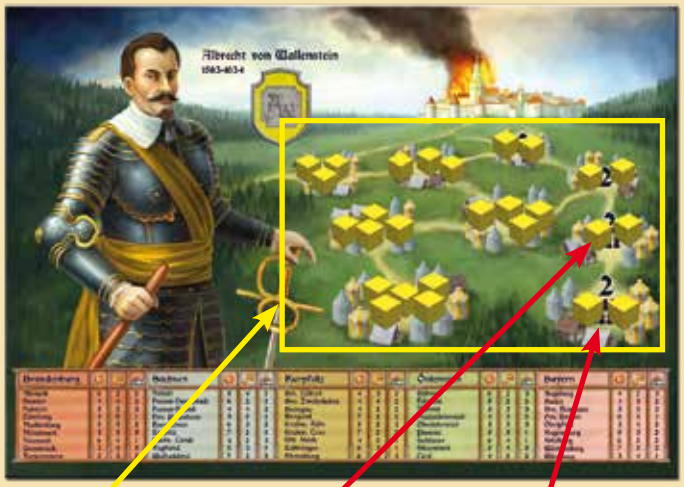
Un certain nombre d'armées (chiffre figurant sur la carte) est placé sur 7 à 9 lieux, suivant le nombre de joueurs. Les armées placées dans un lieu forment un groupe. Ces armées sont partagées dans les états de départ de façon suivante: successivement, chaque joueur, en commençant par le plus âgé, prend soit une des deux cartes état visibles, soit la première carte de la pile (face cachée).

Ensuite, il place le groupe d'armées **de son choix** issu de son tableau de joueur dans l'état correspondant du plateau de jeu. Chaque joueur prend les cartes état choisies dans sa main. Si l'une des deux cartes visibles a été choisie, elle est remplacée par une nouvelle de la pile.

Les joueurs jouent ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait placé tous ses groupes d'armées sur le plateau de jeu.

Les armées restantes de chaque joueur forment sa réserve personnelle.

Remarque: Si les joueurs ne savent pas quels états choisir, ils peuvent laisser de côté « le partage des états de départ » et jouer selon la mise en place de départ proposée. Cette mise en place se trouve dans le supplément.



9 lieux pour la mise en place des armées du départ

Ce lieu n'est occupé que lors d'une partie à 3 joueurs.

Ce lieu n'est occupé que lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs.

Les cartes état restantes (qui n'appartiennent encore à aucun joueur) sont placées près du plateau de jeu. Les états correspondants peuvent être conquis au cours de la partie.

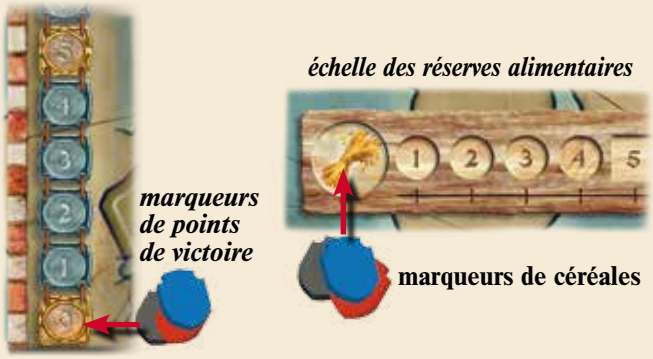
Après le partage des états de départ, tous les joueurs retournent leur tableau de jeu afin de faire apparaître les cases action.

Remarque: au cas où les deux cartes face visible seraient les mêmes qu'à son tour précédent, le joueur a le droit de les mettre sous la pile, face cachée, et de tirer deux nouvelles cartes.

Le recto d'un tableau de joueur: il comporte 10 cases « action », 1 case « enchères » ainsi qu'une description des états

Les marqueurs de points de victoire et les marqueurs de céréales

Un pion armoiries est placé sur la case « 0 » de l'échelle de points de victoire et un autre, qui fait office de marqueur de céréales, est placé sur l'échelle des réserves alimentaires.



La tour de combat

Les armées de paysans vertes sont placées comme réserve commune à côté du plateau de jeu.

Ensuite, la tour de combat est remplie. Chaque joueur jette 7 armées personnelles ainsi que 10 armées de paysans dans la tour.

Les armées qui ressortent dans le plateau de la tour retournent dans la réserve des joueurs ou des paysans.

Exemple: Dans une partie à 3 joueurs, 31 cubes sont jetés, avant de commencer, dans la tour de combat

Pièces

Les pièces servent de moyen de paiement pour les différentes actions.

Les pièces n'ayant pas été distribuées aux joueurs servent de réserve commune.

Cartes événement

Les cartes événement sont mélangées puis placées, **face cachée** et sous forme de pile, à côté du plateau de jeu. Les **4 premières cartes événement** de la pile sont retournées et placées à côté du plateau de jeu. Lors des 3 prochains tours, chacun de ces événements rentrera respectivement en vigueur, et ce, **pour chaque joueur**. Lors du quatrième tour (hiver), la carte événement restante indique combien de céréales chaque joueur perd pendant l'hiver.

Exemple: Les 4 premières cartes événement sont exposées face visible.

Les **cartes action** et les **plaquettes de bonus** sont placées.

10 cartes action

5 plaquettes de bonus

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en 2 ans, divisés en 8 tours: après 3 tours (printemps, été et automne), il y a une demie-finale (hiver) avec une comptabilisation des points. Ensuite, les joueurs font encore 4 tours.

Printemps, été, automne

Chacun de ces trois tours se déroule de la même façon:

- **Déposer les cartes action**
- **Déposer les plaquettes de bonus**
- **Planifier ses propres actions et faire une offre**
- **Définir un événement**
- **Définir l'ordre de jeu**
- **Accomplir les actions**

Déposer les cartes action

Les actions représentent les possibilités d'action des joueurs. Les **10 actions** sont représentées sur le tableau des joueurs. Chaque joueur peut accomplir l'une de ses actions sur son territoire une fois par tour.
L'ordre des actions est **de nouveau** défini à chaque tour. Les 10 cartes action sont mélangées (face cachée) et les 5 premières cartes sont ensuite placées successivement, face visible, sur les **cases 1 à 5** au bord inférieur du plateau de jeu.
À côté (sur les cases 6 à 10), les **5 cartes** restantes sont placées, **face cachée**.

Remarque: Les actions ainsi placées indiquent quand elles sont jouées: tout d'abord l'action numéro 1, puis la 2, etc. Les 5 premières actions sont visibles de tous et peuvent ainsi influencer les actions de chaque joueur dans ses propres états.
Les 5 cartes action placées face cachée sont retournées les unes après les autres au cours du tour.

Exemple de l'étalage de 10 cartes action

Déposer les plaquettes de bonus

Les plaquettes de bonus sont mélangées puis placées successivement, face visible, sur les cases correspondantes du plateau de jeu. Elles seront achetées aux **enchères** plus tard par les joueurs et jouent deux rôles. D'une part, la case sur laquelle se trouve une plaquette désigne l'ordre de jeu. D'autre part, les plaquettes indiquent l'avantage dont bénéficie le joueur lors du tour en cours:

+1 thaler

Le joueur gagne un thaler de plus grâce à l'action « Percevoir les impôts ».

+1 céréale

Le joueur gagne une céréale de plus grâce à l'action « Percevoir les céréales ».

6 armées

Le joueur a le droit de placer 6 armées lors de l'action « Placer 5 armées ».

+1 armée pour l'offensive

Le joueur attaquant peut jouer une armée supplémentaire (de sa propre réserve) dans la tour lorsqu'il effectue les actions « Bataille/Mouvement A et B ».

+1 armée pour la défense

Le joueur qui se défend peut jouer une armée supplémentaire (de sa propre réserve) dans la tour s'il est la cible des actions « Bataille/Mouvement A et B ».

Remarque: si une action est influencée par un événement et par une carte spéciale, le joueur utilise **tout d'abord l'événement** puis **la carte spéciale**.

7 thalers

5 thalers

6 thalers

Exemple:Arne perçoit les impôts en Burgund (Bourgogne) ce qui lui rapporte 7 thalers. L'événement actuel limite cependant la perception des impôts à 5 thalers au maximum. Puisque Arne possède la carte spéciale « + 1 thaler », il reçoit 1 thaler de plus, soit 6 thalers.

Planifier ses propres actions et faire une offre

Les joueurs planifient, en même temps et en secret, laquelle des 10 actions ils vont effectuer, et dans lequel de leurs états. Chaque joueur détermine, parmi ses cartes état, l'état où l'action choisie doit avoir lieu. Il pose ensuite cette carte, face cachée, sur la case action correspondante de son propre tableau. Le joueur répète ce processus jusqu'à ce que toutes les cases action soient occupées. Si un joueur ne souhaite pas effectuer une des actions, il pose une de ses cartes pièces sur la case action correspondante. Les pièces n'ont, dans ce cas, aucune signification

Remarque: si jamais un joueur n'a pas assez de cartes pour recouvrir les 10 cases action, il lui suffit de laisser vides les cases des actions qu'il ne veut pas effectuer.
Dans ce cas, une case action vide est considérée comme recouverte par une carte pièce.

Les actions possibles sont:

Construire un palais

Le joueur paie 3 thalers (dans la réserve commune) pour placer un palais dans l'état choisi.

action: Construire un palais

Construire une église

Le joueur paie 2 thalers pour placer une église.

action: Construire une église

Construire une maison de commerce

Le joueur paie 1 thaler pour placer une maison de commerce.

action: Construire une maison de commerce

Un édifice, qu'il s'agisse d'un palais, d'une église ou d'une maison de commerce, ne peut être bâti que sur un terrain à bâtir **inoccupé**. Chaque état est composé de 1 à 3 terrains à bâtir. On **ne peut pas** construire **plusieurs fois** le même type d'édifice dans un état.

Exemple: une église est construite à Bremen (Brême). Il ne reste plus qu'un terrain à bâtir inoccupé à Bremen. Il est donc possible d'y construire un palais ou une maison de commerce.

Percevoir les céréales

Le joueur reçoit le nombre de céréales indiqué sur la carte état choisie. Il fait progresser d'autant de cases son marqueur de céréales sur l'échelle des réserves alimentaires.

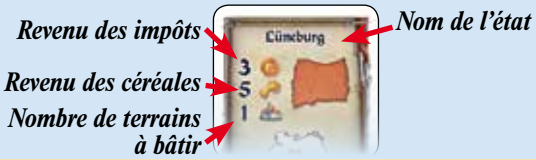
action: Percevoir les céréales

Percevoir les impôts

Le joueur perçoit le nombre de thalers de la réserve communes indiqué sur la carte état choisie.

action: Percevoir les impôts

Le nombre de céréales et de thalers à percevoir est indiqué sur chaque carte état.



Quand un joueur perçoit les impôts ou les céréales d'un état, il se peut qu'une révolte éclate.

(Voir les règles de combat à la page 11).

Si **aucune** révolte n'a éclaté ou que la révolte **a été réprimée avec succès, un marqueur de révolte** est placé dans l'état.

Placer 5 armées

Le joueur paie **3 thalers** pour placer **5 armées** de sa propre réserve dans l'état choisi.

Placer 3 armées

Le joueur paie **2 thalers** pour placer **3 armées** de sa propre réserve dans l'état choisi.

Placer ou déplacer une armée

Tout d'abord, le joueur paie **1 thaler** pour placer **1 armée** de sa réserve dans l'état de son choix. **Ensuite**, il peut déplacer n'importe quel nombre d'armées **de cet état** dans **un** état adjacent **lui appartenant** *(aucun combat ne se déclenche).*

Règles générales concernant les **mouvements d'une armée**: On peut déplacer autant d'armées qu'on le désire vers un état adjacent, pourvu qu'il en reste **au moins une sur l'état qui est quitté**. Le **nombre** d'armées que peut contenir un état n'est **pas limité.**

Combat/Mouvement -A-

Le joueur peut déplacer des armées de l'état choisi vers **un** état adjacent. Si l'état voisin ne lui appartient pas (neutre ou état d'un autre joueur), un combat éclate (voir « règles de combat » à la page 11).
Là encore, il **doit** rester au moins une armée dans l'état d'origine.

Combat/Mouvement -B-

Les règles de cette action sont les mêmes que celles de la version A. Chacune des 10 cases actions du tableau de chaque joueur doit désormais être couverte si possible. Aucune case ne peut contenir plus d'une carte.

Faire une offre pour déterminer l'ordre de jeu

De plus, chaque joueur **doit** faire une offre secrète, pour déterminer l'ordre de jeu en même temps que les actions de bonus. Pour ce faire, chaque joueur dépose, face cachée, l'une de ses cartes pièce ou état inutilisée sur la case « enchères » de son tableau.

marqueur de révolte

action: Placer 5 armées

action: Placer 3 armées

action: Placer ou déplacer une armée

action: Combat/Mouvement -A-

action: Combat/Mouvement -B-

enchères

Exemple: Dirk voudrait percevoir les impôts dans ce tour. Son état Burgund (Bourgogne) lui permet de percevoir 7 thalers en tant qu'impôt. Il décide de percevoir cet impôt et pose sa carte état Burgund (Bourgogne), face cachée, sur la case «Percevoir des impôts » de son tableau de joueur. Ceci signifie aussi qu'il ne peut accomplir d'autres actions en Burgund (Bourgogne) au cours de ce tour puisque la carte est déjà sur son tableau

■ Déterminer l'événement

Mélangez les cartes événement placées face visible (il en reste 2, 3 ou 4 selon le tour) et piochez-en une. Cette carte est ensuite placée, face visible, sur la case « événement » du plateau de jeu et indique ainsi quel sera l'événement de ce tour. L'événement modifie certaines actions pour tous les joueurs durant le tour en cours. Les cartes événement restantes sont posées à côté du plateau de jeu, face visible.

Vous trouverez une explication détaillée des cartes événement dans le supplément.

☐ Déterminer l'ordre de jeu

Les joueurs révèlent maintenant leur enchère (la carte placée sur la case « enchères ») et paient le prix indiqué à la banque; ceux qui retournent une carte état ne paient rien.
En commençant par le meilleur enchérisseur et dans l'ordre décroissant (le 2e meilleur enchérisseur, le 3e, etc.), chaque joueur choisit sa position dans l'ordre de jeu en **déplaçant** son **pion chef d'armée** sur la **plaquette de bonus** de son choix (positions 1 à 5).
Les plaquettes restantes (à moins de 5 joueurs) sont mises de côtés pour le reste du tour.
Les joueurs ayant misé une **carte état** passent avant ceux qui ont joué **une carte pièce zéro thaler.**
Les **derniers** joueurs à choisir leur position sont ceux qui n'ont misé **aucune carte** *(ce qui ne se produit que s'ils n'ont pas assez de cartes état).*

En cas **d'égalité** (des joueurs ayant misé la même somme, une carte état ou aucune carte), les joueurs ex aequo doivent mettre leur chef d'armée dans le sac en tissu. On pioche les pions chef d'armée un par un : c'est dans l'ordre où ils sont piochés que les joueurs choisissent leur case. La position du chef d'armée indique quelle place le joueur occupe dans l'ordre de jeu pour ce tour. Les cases inutilisées (à 3 ou à 4 joueurs) ne sont pas prises en compte.

Remarque: L'avantage d'avoir posé une carte état sur sa case « enchères » est d'une part, de ne devoir rien payer tout en passant, d'autre part, avant ceux qui ont posé une carte pièces de valeur 0. L'inconvénient est en revanche de révéler ainsi à tous les autres joueurs l'état sur lequel ce joueur ne mènera aucune action.

Exemple: si un joueur prend la plaquette placée sur la case « 1 », il devient le premier joueur pour ce tour.

Exemple pour une partie à 3: l'ordre de jeu de ce tour est rouge – bleu- noir.

☐ Accomplir les actions

Les actions sont accomplies dans l'ordre dans lequel les cartes action sont placées au bord du plateau de jeu.

Tous les joueurs effectuent chacune des actions **dans l'ordre de jeu déterminé** avant de passer à la suivante. Si un joueur **peut** effectuer l'action en cours, il est **obligé** de le faire.

Si un joueur **ne peut pas** accomplir une action ou n'est **pas** en mesure de la réaliser **totalement**, l'action est alors **annulée** pour ce joueur **au cours de ce tour**.

Quand tous les joueurs ont terminé d'effectuer l'action en cours, on la met de côté et on retourne la prochaine carte action posée face cachée.

Quand les 10 actions ont été menées, le tour est terminé.

Chaque joueur récupère son chef d'armée et rend la plaquette de bonus.

La carte événement du tour terminé est retirée du jeu.

Les cartes action sont de nouveau mélangées et un nouveau tour peut commencer.

Après l'automne, commence le tour « hiver » (voir page 10).

Remarque: un joueur ne peut montrer sa carte état de l'action actuelle que si c'est à lui de jouer.

Les joueurs ne reprennent leurs cartes état du tableau de joueur qu'une fois qu'ils ont tous effectué les 10 actions.
Exception : quand un joueur perd un état à cause d'une conquête, il doit immédiatement remettre la carte correspondante au conquérant.

Quand tous les joueurs ont terminé l'action en cours, la carte action correspondante est mise de côté et on retourne la prochaine carte action posée face cachée.

Remarque: après l'automne, les chefs d'armée restent en place jusqu'à la fin de l'hiver, car l'ordre de jeu ne change pas pendant cette saison.

Le tour « hiver »

Dans ce tour, les joueurs doivent approvisionner leurs états en céréales sous peine de voir des révoltes éclater. En outre, les gains de chaque joueur sont évalués.

Approvisionnement des états en céréales

Tout d'abord, chaque **réserve de céréales** des joueurs subit une **perte**. La 4ème carte événement restante indique le nombre d'unités de céréales perdues par chaque joueur. Les joueurs reculent leur pion de comptage d'autant de cases sur l'échelle des réserves alimentaires.
Puis chaque joueur doit montrer au moins **une unité de céréales par état lui appartenant**.
Si un joueur n'est **pas en mesure de** le faire pour **chacun** de ses états, une ou plusieurs **révoltes** éclatent dans son royaume *(voir « règles de combat » à la page 11).*

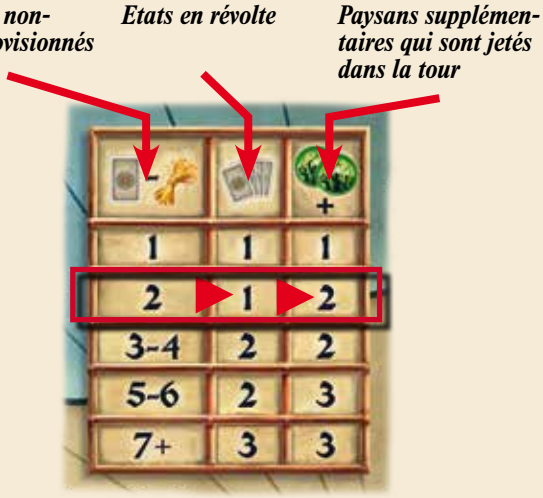
Tableau d'approvisionnement

Exemple: cet hiver, tous les joueurs perdent 3 unités de céréales.

Remarque: Si plusieurs joueurs sont concernés par les révoltes en hiver, ces dernières seront traitées selon l'ordre de jeu du tour « automne ».

Révoltes

Le nombre d'états en révolte ainsi que la gravité de ces dernières sont déterminés par le tableau d'approvisionnement du plateau de jeu (voir aussi le tableau ci-contre).
En cas de révolte, le voisin de gauche du joueur affecté pioche au hasard, dans la main de ce dernier, le nombre de cartes état indiqué dans la colonne « Etats en révolte ».
Dans ces états éclate donc une **révolte** *(voir « règles de combat » à la page 11).*
Si un joueur est confronté à plusieurs révoltes, il décide lui-même dans quel ordre les états sont traités.
Si plusieurs joueurs sont confrontés à des révoltes en hiver, l'ordre de jeu du tour « automne » est en vigueur.



Exemple: Dirk possède 9 états mais n'a que 7 unités de céréales en hiver à disposition. Il possède donc deux états non-approvisionnés (colonne gauche du tableau). C'est pourquoi éclate une révolte dans l'un de ses états (colonne du milieu). Son voisin de gauche tire une carte état au hasard. Un marqueur de révolte est alors placé dans cet état.

La révolte en question est un combat des armées de Dirk contre les armées de paysans : le nombre de ces dernières est égal au nombre de marqueurs de révolte présents dans l'état plus le chiffre figurant dans la colonne droite du tableau (dans ce cas, 1 + 2= 3 armées de paysans).

Comptabilisation des gains

Les joueurs obtiennent des points de victoire pour leurs états et édifices, mais aussi s'ils disposent du plus grand nombre d'édifices d'un type dans une région :

Chaque état ..... **1 point de victoire (PV)**
Chaque édifice ..... **1 PV**
Le **plus de palais** dans une région* ..... **3 PV**
Le **plus d'églises** dans une région ..... **2 PV**
Le **plus de maisons de commerce** dans une région **1 PV**

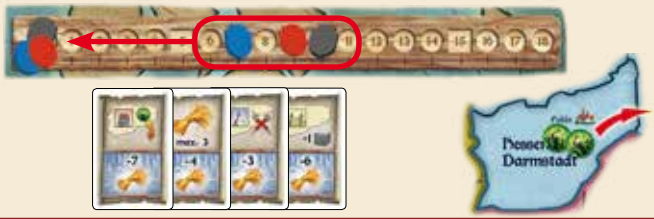
* En cas d'égalité, chaque joueur concerné reçoit le nombre de points de victoire correspondants **moins 1 PV.** Les points de victoire sont tout de suite reportés sur l'échelle de points de victoire.

La fin de l'année

À la fin des 4 premiers tours, on retourne **4 nouvelles cartes événement**, les pions sur l'échelle des réserves alimentaires de chaque joueur retournent à la case « 0 » et on retire tous les **marqueurs de révolte** des états.

Ensuite, on reprend 4 tours (printemps, été, automne et hiver) qui se terminent par la deuxième et dernière comptabilisation des points.

Après 4 tours: 4 nouvelles cartes événement, retirer tous les marqueurs de révolte, réinitialiser le marqueur de céréales.



Les règles de combat

Règles générales concernant la tour de combat

Tous les combats sont disputés à l'aide de cette tour.
Un joueur prend **toutes les armées concernées** (cubes de couleur de l'attaquant et de celui qui se défend) dans la main et les jette, **avec tous les cubes de couleur présents** dans la soucoupe, dans la tour.
Par cette action, certains de ces pions de couleur sont retenus dans la tour de combat et d'autres, qui étaient déjà dans la tour de combat auparavant, en ressortent.
Le résultat n'est qu'un hasard.

Important : on ne vide la tour qu'à la fin de la partie ! Si jamais des pions de couleur sortent par hasard de la tour au cours de la partie, on les laisse dans la soucoupe. Ils seront jetés dans la tour lors du prochain combat.

Quand a lieu un combat?

Un combat a lieu dans les situations suivantes:

- **Joueur contre joueur** – les armées d'un joueur sont déplacées dans un état d'un autre joueur (un état contenant 1 ou plusieurs armées d'un autre joueur).
- **Joueur contre un état neutre** – les armées d'un joueur sont déplacés dans un état où il n'y a pas d'armées (cet état n'appartient à personne et est ainsi neutre).
- **Des paysans se soulèvent contre un joueur [révolte].**
  Une révolte dans un état d'un joueur peut avoir deux causes:
  - **percevoir des impôts/des céréales** – un joueur perçoit les impôts ou les céréales dans un état où se trouve déjà au moins un marqueur de révolte
  - **Pénurie en hiver** – un joueur ne peut pas approvisionner tous ses états en céréales en hiver.

Remarque: pour attaquer un état, il faut avoir au moins deux armées dans l'état de départ: une armée qui va être déplacée dans un autre état et une armée qui reste dans l'état de départ.

Participation au combat

- **Joueur contre joueur ou état neutre**

L'attaquant livre bataille avec toutes les armées qu'il déplace dans l'état disputé. On y ajoute toutes les armées que le défenseur possède sur place.
Si l'état est un état neutre, une armée de paysans provenant de la réserve commune est aussi jetée dans la tour de combat.

De plus, chaque armée présente dans la soucoupe de la tour y est également jetée.

- **Des paysans se soulèvent contre un joueur [révolte]**

Le **joueur** joue ici le rôle du **défenseur** et utilise toutes les armées de son état concerné.
On y ajoute un nombre d'armées de paysans égal au nombre de marqueurs de révolte de l'état.

Attention:
*Les armées de paysans ne sont **jamais** placées dans un état!*
Même si les paysans remportent la victoire, les armées de paysans surnuméraires dans cette situation, issus de la soucoupe de la tour, retournent dans la réserve commune.

• **Révolte en hiver**

Si la révolte a lieu en hiver, un certain nombre de paysans, déterminé par le tableau d'approvisionnement, entre en jeu.

Là aussi, toutes les armées de la soucoupe de la tour sont jetées dans la tour.

Le résultat et les conséquences qui en découlent

Pour définir le résultat du combat, il suffit de compter le nombre d'armées de l'attaquant et du défenseur qui ressortent dans la soucoupe de la tour. Le camp qui a le plus d'armées a gagné. Les armées des camps non concernés par le combat ne sont pas prises en compte et restent dans la soucoupe.

• **Joueur contre joueur ou contre état neutre**

S'il n'y a **aucun marqueur de révolte** dans l'état attaqué, toutes les armées de paysans de la soucoupe sont attribuées au défenseur. *(en cas de défaite, ces armées de paysans sont enlevées. Les armées de paysans restantes retournent dans la réserve commune).*

Le camp qui a le moins d'armées dans la soucoupe est vaincu. Ses armées retournent dans la réserve du joueur qui les possède. L'autre camp a certes gagné mais perd aussi le même nombre d'armées que le vaincu et les remet dans la réserve.

Le vainqueur place ses armées restant dans la soucoupe dans l'état disputé. Il reçoit ou garde la carte de cet état.

Si un combat finit ex æquo, toutes les armées des deux partis dans la soucoupe de la tour retournent dans la réserve.

Tous les édifices, armées et marqueurs de révolte présents dans l'état disputé sont retirés. La carte état retourne dans la réserve.

• **Des paysans se soulèvent contre un joueur [révolte]**

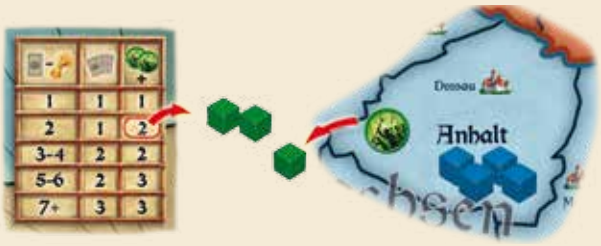
Si les paysans gagnent ou si un combat se termine ex æquo, toutes les armées concernées dans la soucoupe de la tour sont remises dans leurs réserves respectives. Tous les édifices et marqueurs de révolte sont retirés de l'état.

La carte état retourne elle aussi dans la réserve.

Si le joueur remporte le conflit, il remet ses armées restantes dans la soucoupe dans cet état.

Exemple: Dirk perçoit les impôts à Lüneburg (Lunebourg), où il y a déjà deux marqueurs de révolte. Une révolte éclate. Dirk jette ses 4 armées de Lüneburg (Lunebourg) ainsi que 2 armées de paysans et ce qui se trouve déjà dans la soucoupe de la tour.
S'il remporte ce combat, il garde son état, mais y ajoute un marqueur de révolte supplémentaire.

Exemple: il manque 2 unités de céréales à Arne cet hiver. Son état Anhalt est choisi au hasard et une révolte y éclate. En tout, 3 armées de paysans se battent (2 armées d'après le tableau plus 1 armée à cause du marqueur de révolte présent dans l'état).



Remarque: si le défenseur a gagné mais qu'il n'y a que des paysans dans la soucoupe, on considère qu'il s'agit d'une égalité.

Exemple: le joueur bleu déplace 4 armées de Anhalt à Kursachsen (Electorat de Saxe) qui appartient au joueur jaune. Un combat éclate. Toutes les armées attaquantes (4 x Bleu) et défensives (3 x Jaune) sont jetées dans la tour. 3 armées bleues, 1 armée jaune et 1 armée verte (paysans) tombent dans la soucoupe de la tour. Puisqu'aucune révolte n'a éclaté à ce moment à Kursachsen (Electorat de Saxe), les armées paysannes luttent aux côtés du défenseur. Le joueur bleu gagne quand même le combat (3:2).
Les armées jaune, verte et bleues retournent dans leurs réserves respectives. L'armée bleue victorieuse qui reste est placée à Kursachsen. Le joueur bleu reçoit la carte état Kursachsen du joueur jaune.

Remarque: quand un joueur s'empare de l'état d'un autre, ce dernier doit immédiatement lui remettre la carte état correspondante, même si elle était posée sur son tableau.

Fin du jeu

Le jeu se termine par le deuxième tour « hiver » et ainsi par la deuxième comptabilisation des points. Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points de victoire. En cas d'égalité, le vainqueur est celui qui possède le plus de thalers.

Vue d'ensemble du jeu

Préparation du jeu

1. Eventuellement trier les cartes état (3 joueurs)

2. Distribuer le matériel; chaque joueur reçoit :

- un tableau de joueur, 1 chef de l'armée et 62 armées
- des pièces: 18 pièces (3 joueurs)
  15 pièces (4 joueurs)
  12 pièces (5 joueurs)
- 1 set de cartes pièce (de « 0 » à « 4 » thalers)

3a. Distribuer les états au choix

- Occuper 9 états avec les groupes d'armées (3 joueurs)
- Occuper 8 états (4 joueurs)
- Occuper 7 états (5 joueurs), **ou**

3b. Utiliser la disposition standard (voir ci-dessous)

4. Remplir la tour de combat: avec 7 armées par joueur et 10 armées de paysans (tous les pions tombés retournent dans leurs réserves respectives).

5. *Tirer* **4 cartes événement**

Déroulement d'une partie

1. Le printemps

- Poser les cartes action
- Poser les plaquettes de bonus
- Planifier ses actions et faire une offre
- Définir l'événement
- Déterminer l'ordre de jeu
- Accomplir les actions

2. L'été – comme au printemps

3. L'automne – comme au printemps

4. L'hiver

- Perte de céréales accompagnée éventuellement de révoltes
- Attribution des points de victoire
- Retrait des marqueurs de révolte
- Tirer 4 nouveaux événements
- Placer les marqueurs de céréales sur « 0 »

5. Fin de l'année ou après la deuxième année: fin du jeu

Disposition standard

Nous recommandons l'utilisation de ce placement pour les débutants.

Dans les tableaux ci-contre, vous trouverez dans la partie gauche le nom des états et dans la partie droite le nombre d'armées placées dans l'état.

Chaque joueur reçoit les cartes état correspondantes.

Placement de départ pour 3 joueurs

Joueur A		Joueur B		Joueur C	
État	*nb. d'armées*	*État*	*nb. d'armées*	*État*	*nb. d'armées*
Gft. Mark	5	Strassburg	5	Augsburg	5
Osnabrück	4	Mittelmark	4	Böhmen	4
Oberösterreich	4	Paderborn	4	Lüneburg	4
Passau	3	Baden	3	Salzburg	3
Erwbm. Trier	3	Breisgau	3	Würzburg	3
Erzbm. Köln	2	Lothringen	2	Kärnten	2
Niederösterreich	2	Hessen-Kassel	2	Lausitz	2
Sächs. Lande	2	Neumark	2	Mecklenburg	2
Vogtland	2	Vorpommern	2	Schlesien	2

pour 4 joueurs

Joueur A		Joueur B		Joueur C		Joueur D	
État	*nb. d'armées*	*État*	*nb. d'armées*	*État*	*nb. d'armées*	*État*	*nb. d'armées*
Lüneburg	5	Oberösterreich	5	Bm. Zweibrücken	5	Augsburg	5
Holstein	4	Grafschaft Mark	4	Böhmen	4	Oberpfalz	4
Württemberg	4	Schlesien	4	Hm. Paderborn	4	Osnabrück	4
Mecklenburg	3	Kärnten	3	Erzbm. Köln	3	Kursachsen	3
Wolfenbüttel	3	Tirol	3	Strassburg	3	Salzburg	3
Anhalt	2	Erzbm. Trier	2	Hessen-Darmstadt	2	Bremen	2
Baden	2	Lausitz	2	Lothringen	2	Fm. Bayern	2
Mittelmark	2	Niederösterreich	2	Passau	2	Vogtland	2

pour 5 joueurs

Joueur A		Joueur B		Joueur C		Joueur D		Joueur E	
État	*nb. d'armées*	*État*	*nb. d'armées*	*État*	*nb. d'armées*	*État*	*nb. d'armées*	*État*	*nb. d'armées*
Gft. Mark	5	Augsburg	5	Altmark	5	Lothringen	5	Hm. Paderborn	5
Böhmen	4	Mecklenburg	4	Erzbm. Trier	4	Bm. Zweibrücken	4	Oberösterreich	4
Schlesien	4	Würzburg	4	Neumark	4	Kärnten	4	Osnabrück	4
Erzbm. Köln	3	Bremen	3	Bm. Lüttich	3	Baden	3	Salzburg	3
Lausitz	3	Hessen-Darmstadt	3	Kursachsen	3	Niederösterreich	3	Wolfenbüttel	3
Mähren	2	Holstein	2	Anhalt	2	Burgund	2	Hessen-Kassel	2
Vogtland	2	Regensburg	2	Mittelmark	2	Steiermark	2	Passau	2

Les cartes événement (Jeu de base)

Les cartes événement ont deux fonctions. La partie supérieure de la carte affiche la modification apportée à une certaine action pendant le tour en cours.

La partie inférieure indique la perte de céréales que chaque joueur va subir en hiver.

Les 4 cartes événement en vigueur étant révélées au début de l'année, les joueurs peuvent planifier leurs actions en conséquence.

Ils ne sont donc pas à la merci de ces événements. Cependant les actions peuvent non seulement être influencées par les événement, mais aussi par les plaquettes de bonus. C'est pourquoi l'ordre dans lequel les modifications sont effectuées est important. Le joueur prend tout d'abord l'événement en compte avant de jouer les plaquettes de bonus.

Exemple: le joueur obtient 6 armées.

Si une maison de commerce est construite, un marqueur de révolte est retiré de l'état.

Perte de céréales en hiver: 5 unités

Si une maison de commerce est construite, un marqueur de révolte est retiré de l'état.

Perte de céréales en hiver: 7 unités

Si un état neutre est attaqué, deux armées de paysans sont jetées dans la tour de combat.

Perte de céréales en hiver: 3 unités

Si un état avec un palais est attaqué, celui qui se défend reçoit une armée supplémentaire provenant de sa réserve qui sera également jetée dans la tour de combat.

Perte de céréales en hiver: 2 unités

Si un état avec un palais est attaqué, celui qui se défend reçoit une armée supplémentaire provenant de sa réserve qui sera également jetée dans la tour de combat.

Perte de céréales en hiver: 6 unités

Les états avec une église ne peuvent pas être attaqués au cours de ce tour.

Perte de céréales en hiver: 3 unités

Si l'action «Percevoir des impôts » est jouée, le joueur reçoit au maximum 5 thalers, même si l'état a des revenus plus élevés.

Perte de céréales en hiver: 0 unité

Si l'action «Percevoir des impôts » est jouée, le joueur reçoit au moins 6 thalers, même si l'état a des revenus moins élevés.

Perte de céréales en hiver: 2 unités

Les états avec une église ne peuvent pas être attaqués au cours de ce tour.

Perte de céréales en hiver: 4 unités

Si l'action «Récolte de céréales» est jouée, le joueur reçoit au moins 4 unités, même si l'état a des revenus moins élevés.

Perte de céréales en hiver: 3 unités

Si l'action «Récolte de céréales» est jouée, le joueur reçoit au maximum 3 unités, même si l'état a des revenus plus élevés.

Perte de céréales en hiver: 4 unités

Si les actions « Acheter 5 ou 3 armées », sont jouées, le joueur ne reçoit que 3 ou 2 armées, respectivement.

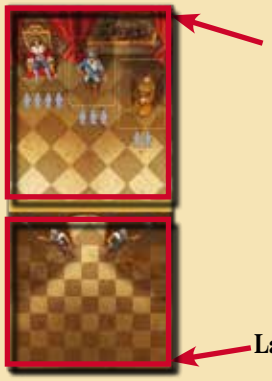
Perte de céréales en hiver: 1 unité

La cour impériale – Module d'extension 1

Les règles de base de Shogun restent inchangées - vous trouverez ici l'ensemble des modifications ou adaptations de ces règles.

Matériel de jeu

- **1 cour impériale** – à l'étage inférieur se trouve la salle de réception, où les officiers de cour demandent l'admission à la salle d'audience, qui se trouve à l'étage supérieur.
  Dans la salle d'audience, il y a de la place en plus pour 3 cartes faveur.



La salle d'audience avec la place pour 3 cartes faveur.
Sur les emplacements des cartes sont indiqués 4, 3 ou 2 courtisans

La salle de réception

- **5 tableaux complémentaires** – ceux-ci ajoutent aux tableaux personnels du jeu de base 3 nouvelles possibilités d'actions.

Sur le tableau complémentaire sont dessinées 3 cases où poser des cartes, les champs d'action.

- **35 officiers de cour en bois** – 7 par couleur.
  Les officiers de cour peuvent être placés dans la cour impériale pour acquérir des cartes faveur.

- **21 cartes faveur** – offrent à leur possesseur un avantage particulier à usage unique. Chaque carte comporte un chiffre permettant de l'identifier.
  Les cartes faveurs sont expliquées plus en détails page 6!

Recto et verso des cartes faveur.

- **15 cartes tour de combat** – *pour la transformation d'armées en officiers de cour.*

Recto et verso des cartes tour de combat

Préparation du jeu

L'organisation du jeu de base reste la même

Placer la **cour impériale** à droite ou à gauche du plateau de jeu.

Chaque joueur obtient en plus du matériel du jeu de base:

- **1 tableau complémentaire**
- **7 officiers de cour** de sa couleur ainsi que
- **3 cartes tour de combat**

Les joueurs posent le tableau complémentaire à côté de leur tableau personnel et gardent les officiers de cour et les cartes tour de combat à portée de main. Reposer les cartes tour de combat et les officiers de cour non utilisés (partie à moins de 5 joueurs) dans la boîte.

Lorsque la tour de combat est remplie, chaque joueur obtient pour chacune de ses armées sortie dans la soucoupe un officier de cour qu'il prend dans sa réserve pour le poser dans la salle de réception de la cour impériale. Les armées retournent dans la réserve des joueurs.

Mélanger les cartes faveur et les poser face cachée à côté du plateau de jeu.

Suite au remplissage de la tour de combat, les armées suivantes tombent dans la soucoupe : 2 armées vertes de paysans, 2 armées bleues de Jean, 2 armées rouges de Guillaume et 1 armée violette d'Anissa. Jean et Guillaume placent chacun 2 de leurs officiers de cour dans la salle de réception et Anissa en place 1. Les joueurs enlèvent les armées de la soucoupe de la tour de combat et les reposent dans leur réserve.

Déroulement du jeu

Le déroulement habituel du jeu est complété par **2 étapes supplémentaires** dans les rounds **printemps**, été et automne. Le round intermédiaire **(hiver)** reste **inchangé**.

Les deux étapes supplémentaires:

- **Poser les cartes faveur**
- **Effectuer des actions à la cour impériale**

La planification des actions du tableau complémentaire s'ajoute à l'étape « **planifier ses propres actions et faire une offre** ».

Le moment auquel ces étapes doivent être effectuées dans le jeu est indiqué ci-contre.

Poser les cartes action sur le plateau
Poser les plaquettes de bonus sur le plateau
Poser les cartes faveur sur le plateau
Planifier des actions sur les tableaux personnel et complémentaire, faire une offre
Définir un événement
Définir l'ordre de jeu
Accomplir les actions dans la cour impériale
Accomplir les actions

Les étapes supplémentaires en détail

Poser les cartes faveur sur le plateau

Tirer les trois premières cartes faveur du paquet et les poser face **visible** sur les emplacements prévus pour les cartes dans la salle d'audience de la cour impériale.

Poser la carte avec le **plus grand** nombre sur la case avec quatre officiers de cour, la carte avec le nombre **intermédiaire** sur la case avec **trois** officiers de cour et celle avec le **plus petit** nombre sur la dernière case **libre**.

Placer la carte faveur avec le nombre 10 sur la case avec 4 officiers de cour, celle avec le nombre 8 sur la case avec 3 officiers et celles avec le nombre 2 sur la case avec 2 officiers de cour.

Planifier les actions des tableaux personnel et complémentaire, faire une offre

Quand les joueurs planifient leur actions sur le tableau personnel, les actions du tableau complémentaire sont planifiées en même temps et en secret.

Chaque case action du tableau complémentaire doit dans la mesure du possible, être occupée par 1 carte.

Les 3 cases action du tableau complémentaire permettent de transformer des armées en officiers de cour et de les envoyer à la cour impériale. On peut transformer 1, 2 ou 3 armées.

En fonction des cartes posées par les joueurs, ils peuvent accomplir différentes actions à l'étape « **accomplir les actions à la cour impériale** »

Cartes état

Si un joueur a posé une carte état sur une case action, il enlève aussitôt de l'état choisi autant de ses propres armées que nécessaire. Puis il prend le nombre correspondant d'officiers de cour et les place dans la salle de réception de la cour impériale. Il repose les armées dans sa réserve.

Il faut toujours qu'il reste au moins une armée dans l'état choisi.

Les cartes tour de combat

Si une **carte tour de combat*** se trouve sur une des cases du tableau complémentaire, le joueur enlève **de la soucoupe de la tour de combat (prudemment!)** autant de ses **propres armées** que nécessaire. Il place ici aussi le nombre correspondant d'officiers de cour dans la salle de réception de la cour impériale et repose les armées dans sa réserve.

Cartes pièce

Si un joueur ne veut ou ne peut pas transformer d'armée en officier de cour, il pose une carte pièce sur le plateau. Il n'accomplit pas d'action. On ne tient alors pas compte des thalers sur les cartes pièce.

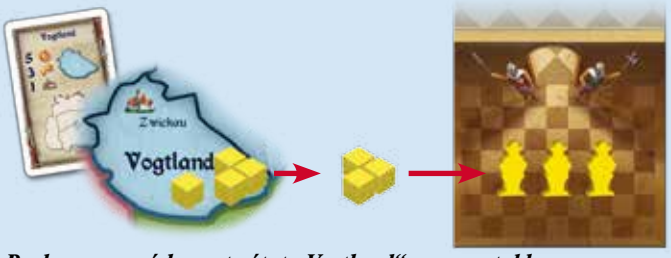
Si une action ne peut pas être accomplie entièrement (par exemple parce qu'il n'y a pas assez d'armées dans l'état/la soucoupe de la tour de combat ou si la réserve d'officiers de cour ne suffit pas), alors elle ne peut pas être réalisée.

Les 3 cases action du tableau complémentaire:

Transformer 1 armée | *Transformer 2 armées* | *Transformer 3 armées*

Chaque armée transformée donne 1 officier de cour.

Attention: Les cartes doivent être posées de travers (« tappées ») sur le tableau complémentaire.



Barbara a posé la carte état „Vogtland" sur son tableau complémentaire. Comme elle a choisi la case action „transformer 3 armées", elle enlève 3 armées de Vogtland et pose à leur place 3 officiers de cour dans la salle de réception de la cour impériale. Elle n'a donc plus qu'une armée en Vogtland.

Sur la case action „transformer 2 armées", Barbara a placé une carte tour de combat. Elle enlève 2 armées de la soucoupe tour de combat et pose à leur place 2 de ses officiers de cour dans la salle de réception de la cour impériale.

* Une carte tour de combat posée sur le tableau personnel (jeu de base) a le même effet qu'une carte pièce: l'action n'est pas accomplie.

Une carte tour de combat posée sur la case d'enchère est considérée **comme une carte pièce « 0 ».**

Barbara a placé une carte pièce sur sa troisième case d'action. Elle n'accomplit aucune action pour cette case.

Accomplir des actions à la cour impériale

Après avoir déterminé le nouvel ordre de jeu, la réalisation des actions commence à la cour impériale. Les actions de la cour sont alors effectuées avant que les actions du jeu de base ne soit effectuées.
Les actions à la cour impériale se divisent en **deux étapes :**

1. Retourner les cartes et envoyer des officiers de cour.

Dans l'ordre de jeu, et l'un **après l'autre**, les joueurs retournent toutes leurs cartes sur le tableau complémentaire et accomplissent, comme décrit, les actions.
Le premier joueur commence. Il retourne **d'abord** la carte sur la case **„transformer 3 armées"** et l'accomplit. Puis suit la case „transformer 2 armées" et pour finir la case **„transformer 1 armée".** Lorsqu'il a accompli toutes ses actions, c'est le tour du joueur suivant, et ainsi de suite. La première étape se termine lorsque tous les joueurs ont accompli les actions de leur tableau complémentaire. La deuxième étape débute ensuite:

2. Utiliser les faveurs de la cour

Le joueur qui a **le plus** d'officiers de cour dans la **salle de réception** de la cour impériale a le droit de briguer **en premier** les faveurs de l'empereur. Tous les autres suivent selon le nombre de leurs officiers de cour (en cas d'égalité, c'est l'ordre de jeu du jeu de base qui prévaut). Le joueur dont c'est le tour déplace **tous** ses officiers de cour de la salle de réception vers la salle d'audience. Maintenant il a le droit de solliciter les faveurs de l'empereur, c'est-à-dire qu'il peut choisir une des cartes faveur exposées, mais il n'y est pas obligé. S'il choisit une carte du tableau, il repose dans sa réserve autant de ses officiers qu'indiqué sur la case sous la carte.

Il doit utiliser la faveur de la carte immédiatement, dans la mesure du possible. Elle est alors retirée du jeu. Lorsque toutes les cartes faveur exposées ont été prises, la 2e étape se termine.

Lorsque tous les joueurs ont accompli leurs actions à la cour impériale, tous les officiers de cour qui se trouvent encore dans la salle d'audience sont déplacés dans la salle de réception. Toutes les cartes faveur encore exposées sont enlevées du tableau et retirées du jeu. Puis on continue le tour comme d'habitude

Sur le tableau personnel de Barbara se trouve une carte pièce, une carte tour de combat et une carte état. Elle peut envoyer en tout 5 officiers de cour dans la salle de réception.

Comme Barbara (jaune) a envoyé le plus d'officiers de cour, elle a le droit de commencer. Elle déplace tous les officiers de cour de la salle de réception vers la salle d'audience et choisit la carte avec le nombre 8. Elle retire la carte et les 3 officiers de cour nécessaires du tableau. Enfin, elle appplique l'effet de la carte. C'est ensuite à Guillaume (rouge) de jouer. Il a le deuxième plus grand nombre d'officiers de cour et les déplace dans la salle d'audience. Il choisit la carte avec le nombre 2, retire les officiers de cour nécessaires et applique l'effet de la carte.

Jean et Anissa ont le même nombre d'officiers de cour dans la salle de réception. Cependant comme Jean se trouve avant Anissa dans l'ordre du jeu de base, il peut déplacer des officiers de cour bleus vers la salle d'audience. Mais il ne peut pas prendre la carte avec le nombre 10, il n'a pas assez d'officiers de cour.

C'est alors à Anissa de déplacer ses officiers vers la salle d'audience, même si elle ne peut pas acquérir de carte faveur.

Fin du jeu

La fin du jeu et les conditions de victoire restent les mêmes que celles du jeu de base.

Les cartes de faveur (extension « La cour impériale »)

En principe, les cartes de faveur **doivent** être utilisées **immédiatement. Les numéros 4, 10, 11 et 18 sont des exceptions.**

Numéro 1:
La carte événement de ce tour peut être immédiatement retirée du jeu. L'événement n'a pas lieu.
Le joueur peut aussi laisser la carte là où elle est.

Numéro 4:
Le joueur retire un marqueur de révolte d'un de ses états.
Si le joueur ne possède pas d'état dans lequel il y a un marqueur de révolte, il a le droit de garder la carte et d'annuler le prochain marqueur de révolte; la carte n'étant valable qu'une fois.

Numéro 12:
Le joueur place 3 armées gratuitement dans un état lui appartenant ou dans un état neutre.
Si le joueur occupe un état neutre, il prend la carte état correspondante sans livrer bataille.

Numéros 2, 9, 16:
Le joueur reçoit le nombre de thalers indiqué et les ajoute à sa réserve personnelle.

Numéros 3, 8, 14:
Le joueur prend dans sa réserve personnelle le nombre d'armées indiquées et les place dans la soucoupe de la tour.

Numéros 5, 15, 20:
Le joueur perçoit immédiatement la quantité de céréales indiquée. Il avance son marqueur de céréales d'autant de cases sur l'échelle de réserves alimentaires.

Numéros 6, 13, 19:
Le nombre de points de victoire indiqué est immédiatement accordé au joueur. Il avance son pion d'autant de cases sur l'échelle de points de victoire.

Numéros 7, 17, 21:
Le bâtiment représenté peut être immédiatement construit gratuitement dans une des provinces du jjoueur. Les règles de construction habituelles s'appliquent toujours.

Numéros 10, 11, 18:
Dans ce tour, le joueur ne peut pas être attaqué par l'action « combat/mouvement A/B », ou « A » + « B ».
À la fin de ce tour, la carte est retirée du jeu.

Landsknechte - Module d'extension 2

Les règles de base de Wallenstein restent inchangées - vous trouverez ici l'ensemble des modifications ou adaptations de ces règles.

Matériel de jeu

• **5 sets de 4 cartes différentes**

Recto :

Verso (avec les armoiries du chef de l'armée) :

Préparation du jeu

Chaque joueur reçoit **un set de 4 cartes** qu'il dépose devant lui en forme de pile dans l'ordre indiqué (voir image ci-dessous). La carte avec **la bannière vierge** se retrouve sur le dessus de la pile.

Préparation du jeu

Après avoir déterminé l'ordre de jeu, chaque joueur vérifie s'il possède des états dans au moins 4 régions différentes.

Si tel est le cas, il met la première carte de la pile sous la pile et reçoit un des bonus figurant sur la **nouvelle** carte placée au sommet de la pile. On procède dans l'ordre de jeu normal.

Si les conditions ne sont pas remplies, l'ancienne carte reste face visible sur le dessus de la pile.

Remarque: Dans ce cas, il n'y a pas de bonus!

Après l'hiver, chaque joueur trie ses cartes comme au début du jeu.

Remarque : à effectuer avant les actions „cour" si vous jouez avec l'extension „La cour impériale".

Bonus :

Chefs militaires - Module d'extension 3

Les règles de base de Wallenstein ne changent pas. Vous trouverez ici les modifications ou adaptations de ces règles.

Matériel

• 5 chefs militaires

• 30 pions Statue

• 5 tuiles Aperçu

Mise en place

Chaque joueur prend une tuile Aperçu, un chef militaire et 6 pions Statue de sa couleur.

Placer le chef militaire :

a) Si vous jouez avec la disposition standard, une fois l'ordre de jeu déterminé lors du printemps de la première année, chaque joueur place son chef militaire dans un de ses états, dans l'ordre de jeu.

b) Si vous répartissez les états vous-mêmes, chaque joueur doit décider, lorsqu'il s'approprie un état, s'il va y placer son chef militaire. S'il n'a pas été placé lorsque le joueur prend son dernier état, celui-ci est forcé de l'y placer.

Déroulement du jeu

Planifier ses actions et faire une offre : les actions possibles dans un état sont améliorées si le chef militaire s'y trouve.

Construire un palais

Le joueur paie 2 thalers à la réserve générale et place un palais dans la province choisie.

Construire une église

Le joueur paie 1 thaler et place un temple.

Construire une maison de commerce

Le joueur place une maison de commerce sans rien payer.

Percevoir les céréales

Le joueur reçoit le nombre d'unités de céréales indiqué sur la carte état choisie, plus 1. Il déplace son marqueur de céréales en conséquence.

Percevoir des impôts

Le joueur prend dans la réserve générale le nombre de thalers indiqué sur la carte état, plus 1.

Placer 6 armées

Le joueur paie 3 thalers et place 6 armées dans l'état choisi.

Placer 4 armées

Le joueur paie 2 thalers et place 4 armées dans l'état choisi.

Placer 2 armées et déplacer

Le joueur paie 1 coffre et place 2 armées dans l'état choisi.

Après chaque round, les joueurs doivent déplacer leurs chefs militaires dans un état qu'ils contrôlent :

Si le chef militaire est déplacé dans un **état adjacent**, on considère qu'il a quitté triomphalement le précédent et le joueur peut placer un pion Statue sur l'état qu'il a quitté.

La statue demeure dans l'état, même si celui-ci est conquis par un autre joueur ou perdu suite à une révolte.

Toutefois, si un autre joueur place son chef militaire dans cet état, il en retire la statue et la garde devant lui en guise de trophée.

Si le chef militaire n'est **pas déplacé dans un état adjacent**, on n'érige pas de statue : on considère que le chef a dû s'enfuir.

Si un joueur perd le contrôle d'un état contenant son chef militaire, il retire ce dernier du plateau. Après l'hiver, le joueur peut replacer le chef militaire dans un état qu'il contrôle.

Fin de partie

Chaque joueur marque 1 PV pour chacun des pions Statue dont il dispose sur le plateau, et 1 PV par trophée capturé.

=

7 points de victoire

Jeu de base • pages 2-13

Vue d‘ensemble du jeu et des cartes événement (jeu de base) • pages 14-15

Module d’extension 1 - Cour impériale • pages 16-19

Vue d‘ensemble des cartes faveur (module d’extension 1) • page 20

Module d’extension 2 - Landsknechte • page 21

Module d’extension 3 - Chefs militaires • pages 22-23

© Copyright 2016 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved